



Lehrpreis 2019

## Spielend lernen?!

Lernen an Hochschulen geschieht im Spannungsfeld von (akademischer) Freiheit und (organisatorischen und rechtlichen) Regelwerken: Einerseits wählen Studierende freiwillig einen Studiengang, in dem sie ihre Interessen und Fähigkeiten vertiefen und einen Abschluss erreichen wollen. Andererseits sind mit dem Abschluss bestimmte Standards und Ziele für Berufsvorbereitung, Fachwissenschaft und Persönlichkeitsbildung verbunden, die durch Prüfungen bescheinigt werden. Lernprozesse gedeihen, wenn sich Studierende offen und neugierig auf Entwicklungen einlassen und Outcomes möglichst objektiv, valide und fair überprüfbar sind. Spielend lernen bedeutet aktiv zu sein und im besten Sinne der Kompetenzorientierung Handlungen zu vollziehen. Spielend lernen heißt auch Eintauchen in komplexe Situationen mit Rollen- und Perspektivwechsel und dadurch Gewinn an neuen Erfahrungen. Reflektiert man diese Erfahrungen (gewissermaßen beim Wiederauftauchen), können wissenschaftlicher Anspruch, Vorkenntnisse und persönliches Erleben miteinander in Beziehung gesetzt werden. Ob und wie dies gelingen kann, haben Sie in Ihrer Lehre konzipiert oder bereits praktiziert oder wollen dies weiterentwickeln? Dann bewerben Sie sich für den Lehrpreis 2019 der TH Köln.

Kriterien zur Begutachtung .....	02
Hinweise zu Verfahren, Jury, Beratungsmöglichkeiten .....	02
Quellen .....	03

***Das Zentrum für Lehrentwicklung steht Ihnen bei Fragen zur Verfügung und berät Sie gerne bei der Antragsstellung.***

Ansprechpartnerin:  
**Lisa-Marie Friede**  
Zentrum für Lehrentwicklung  
Team Hochschuldidaktik  
T: +49 221-8275-3820  
E: lisa-marie.friede@th-koeln.de

**ZLE**  
Zentrum für  
Lehrentwicklung

**Technology**  
**Arts Sciences**  
**TH Köln**

## Ausschreibung des Lehrpreises 2019 der TH Köln

Mit der Ausschreibung des Lehrpreises 2019 laden wir Sie ein, anhand einer Ihrer konkreten Aktivitäten zur Entwicklung von Lehrelementen, Lehrveranstaltungen, Studiengängen oder Teilen von Studiengängen begründet zu formulieren, was für Sie „Spielend lernen“ ausmacht. Als Einzelpersonen oder Teams zeigen Sie mit Ihren Einreichungen, dass Sie mit kritischem Blick auf die eigene Lehre blicken, Ihre Maßnahmen zur Zukunftsfähigkeit der Lehre begründen und zur Diskussion stellen.

Die Lehrkonzepte können Lernszenarien vom Rollenspiel bis zur Gamification, von digitalen Lernwelten bis zu Simulationen umfassen. Die Themensetzung ermöglicht gleichermaßen digitale und analoge Formate.

Unter dem Motto „Spielend lernen?!“ spricht der Lehrpreis 2019

- einerseits erfolgreich angewandte Lehrkonzepte mit dem Zweck der Weiterentwicklung
- und andererseits Konzeptideen an.

Gesucht werden Einreichungen, die so formuliert sind, dass sie auch von Kolleg\*innen im eigenen Fach und im Kreise aller Lehrenden diskutiert und weiterentwickelt werden können. Gleichzeitig wird auf hochschuldidaktische Konzepte, Modelle und Untersuchungen, bspw. auf die zahlreichen Entwicklungen und Veröffentlichungen an der TH Köln, Bezug genommen: Stellen Sie dar, was „Spielend lernen“ für die Lehre bedeutet, was sie erfolgreich macht und vor welchen ggf. noch ungelösten Herausforderungen Sie, die Fakultät, die Hochschule und die Studierenden dabei stehen.

Beantworten Sie außerdem:

- Was verstehen Sie unter „Spielend lernen“ in Ihrem Konzept?
- Welche Herausforderungen haben Sie veranlasst, „Spielend lernen“ in Ihre Lehre einzubinden?
- Wie sieht Ihr Lehr-, Lern- und Prüfungskonzept aus (Constructive Alignment)?
- Welche Ergebnisse erwarten Sie bzw. gab es und wie überprüfen, evaluieren, beleuchten Sie diese kritisch?
- Inwieweit unterstützt Ihr Lehrkonzept die Lehrstrategie der TH Köln und das Profil Ihres Studiengangs?

## Kriterien zur Begutachtung

- Erläuterung des Konzepts zum Thema „Spielend lernen“ in der eigenen Lehre
- Schlüssigkeit des Constructive Alignment
- Verbindung der Ergebnisse zu Entwicklungen in Studium und Lehre an der TH Köln
- Kritische Reflexion der eigenen Lehre und des eigenen Vorgehens zu ihrer Verbesserung
- Anschlussfähigkeit an die Lehrstrategie der TH Köln, im Studiengang, Curriculum, Kollegium
- Schlüssigkeit und Konsistenz des Vorgehens insgesamt

## Hinweise zu Verfahren, Jury, Beratungsmöglichkeiten

### Wer kann sich bewerben?

Anträge können von Einzelpersonen oder Teams (Professor\*innen, Lehrkräften für besondere Aufgaben sowie wissenschaftlichen Mitarbeiter\*innen) eingereicht werden.

### Wie wird das Auswahlverfahren durchgeführt?

Als Bewerber\*in auf den Lehrpreis legen Sie Ihre Auseinandersetzung mit einer Fragestellung inkl. Ergebnis in einem Text dar, der fünf Seiten plus Literaturliste plus einen Anhang mit erhobenen Daten plus Deckblatt nicht überschreitet. Weitere Anhänge werden während der Begutachtung nicht berücksichtigt. Ergänzende Links im Text zur Vorgehensweise sind möglich, sollen aber nur zur Veranschaulichung dienen. Das Konzept reichen Sie bitte im portable document format (pdf) bei der Vizepräsidentin für Lehre und Studium, Frau Prof. Dr. Heuchemer ([sylvia.heuchemer@th-koeln.de](mailto:sylvia.heuchemer@th-koeln.de)), bis zum 14.06.2019 ein.

Der Jury des Lehrpreises sitzt die Vizepräsidentin für Lehre und Studium vor. Die Jury besteht aus Dekan\*innen sowie jeweils einer Vertretungsperson für jede Fakultät, darunter ein\*e Zertifikatsträger\*in des LehrendenCoaching-Programms, ein\*e Zertifikatsträger\*in des Tutor\*innenqualifizierungsprogramms sowie ein\*e Lehrpreisträger\*in aus den Jahren 2016 bis 2018. In beratender Funktion nimmt an den Jurysitzungen ein hauptamtliches Mitglied des Zentrums für Lehrentwicklung, Team Hochschuldidaktik teil.

Je nach Ergebnis der Begutachtung kann der Lehrpreis in Höhe von € 10.000 auch geteilt werden. Das Preisgeld ist zweckgebunden für die qualitative Weiterentwicklung der Lehre zu verwenden.

## Ausschreibung des Lehrpreises 2019 der TH Köln

### Wann wird der Lehrpreis 2019 verliehen?

Die feierliche Preisverleihung ist ein Programmpunkt im Rahmen des Tags für die exzellente Lehre am 20.09.2019 an der TH Köln.

Nach dem Einsendeschluss am 14.06.2019 werden alle Bewerber\*innen wie in jedem Jahr eingeladen, ein Poster zu ihrem Lehrprojekt zu erstellen. Die Poster werden in einer Galerie beim Tag für die exzellente Lehre präsentiert.

### Wer kann Sie beraten?

Das Zentrum für Lehrentwicklung berät alle Bewerber\*innen bei der Antragstellung.

Kontakt: [hochschuldidaktik@th-koeln.de](mailto:hochschuldidaktik@th-koeln.de)

## Quellen

### Anregungen für Einreichungen

Intensives, erkenntnisgenerierendes und lösungsorientiertes Befassen mit der eigenen Lehre und dem Lernen der Studierenden kann z.B. aus Lehrportfolios, Lehrhospitationen, Lehrkonferenzen oder Lehrprofilen entstehen.

Beispiele für Lehrportfolios von Lehrenden der TH Köln finden Sie [hier](#).

Weitere Anregungen finden Sie in der Schriften-Reihe [„Forschung und Innovation in der Hochschulbildung“](#) auf dem Cologne Open Science Publikationsserver.

Beispiele von Lehrenden der TH Köln, die sich forschend und reflektierend mit ihrer Lehre auseinandergesetzt haben, finden Sie im Handbuch *universitas in projects* oder in dem *per Campuslizenz* (im TH-Netz oder über VPN-Client) verfügbaren Neuen Handbuch Hochschulehre: <http://www.nhhl-bibliothek.de/>.

**Boyle, E. A., Hainey, T., Connolly, T. M., Gray, G., Earp, J., Ott, M., Lim, T., Ninaus, M., Ribeiro, C. & Pereira, J.** (2016). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games. *Computers & Education*, 94, 178-192. Verfügbar unter: <https://researchportal.hw.ac.uk/en/publications/an-update-to-the-systematic-literature-review-of-empirical-eviden> [07.03.2019].

**Hallmann, C.** (2014). Spielst du noch oder lernst du schon? – Spielend lernen in der Vorlesung. In R. Kordts-Freudinger, D. Urban & N. Schaper (Hrsg.), *Lehr- und Lernpraxis im Fokus - Forschungs- und Reflexionsbeiträge aus der Universität Paderborn*. Verfügbar unter: <http://www.hochschullehre.org/?p=472> [07.03.2019].

**Hoffmann, S. & Kiehne, B.** (2016). *Ideen für die Hochschullehre. Ein Methodenreader*. Berlin: Universitätsverlag der TU Berlin. Verfügbar unter: [https://depositonce.tu-berlin.de/bitstream/11303/5219/3/ideen\\_hochschullehre.pdf](https://depositonce.tu-berlin.de/bitstream/11303/5219/3/ideen_hochschullehre.pdf) [07.03.2019].

**Holzbaur, U.** (2007). Spielend lernen – spielend lehren. Planspiele in der Hochschullehre. In B. Berendt, A. Fleischmann, B. Szczyrba & J. Wildt (Hrsg.), *Neues Handbuch Hochschullehre* (Griffmarke G4.2). Berlin: DUZ Medienhaus.

**Huber, L., Pilniok, A., Sethe, R., Szczyrba, B. & Vogel, M.** (2014). Mehr als ein Vorwort: Typologie des Scholarship of Teaching and Learning. In L. Huber, A. Pilniok, R. Sethe, B. Szczyrba & M. Vogel (Hrsg.) (2014), *Forschendes Lehren im eigenen Fach – Scholarship of Teaching and Learning in Beispielen*. Blickpunkt Hochschuldidaktik Band 125 (S. 7-17). Bielefeld: W. Bertelsmann Verlag. [ebook für Angehörige der TH Köln unter: <https://profil2.web.th-koeln.de/ebook-forschung-zur-eigenen-lehre/>

**James, A., & Nerantzi, C.** (Eds.). (2019). *The power of play in higher education: Creativity in tertiary learning*. Cham: Palgrave Macmillan.

**Jordan, P., & Rummler, M.** (2009). Spielend lehren und Schlüsselkompetenzen fördern. In B. Berendt, A. Fleischmann, B. Szczyrba & J. Wildt (Hrsg.), *Neues Handbuch Hochschullehre* (Griffmarke G5.13). Berlin: DUZ Medienhaus.

**Le, S., Weber, P. & Ebner, M.** (2013). Game-Based Learning. Spielend Lernen? In M. Ebner & S. Schön (Hrsg.), *L3T. Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien*. 2. Aufl. Verfügbar unter: [https://www.pedocs.de/volltexte/2013/8352/pdf/L3T\\_2013\\_Le\\_Weber\\_Ebner\\_Game\\_Based\\_Learning.pdf](https://www.pedocs.de/volltexte/2013/8352/pdf/L3T_2013_Le_Weber_Ebner_Game_Based_Learning.pdf) [07.03.2019].

**Lorber, M. & Schutz, T.** (Hrsg.) (2016). *Gaming für Studium und Beruf: warum wir lernen, wenn wir spielen*. Bern: hep der Bildungsverlag.

**Szczyrba, B.** (2016): *Vom Lehrportfolio zum Scholarship of Teaching and Learning*. In E. Hebecker, B. Szczyrba, B. Wildt (Hrsg.), *Beratung im Feld der Hochschule - Formate, Verfahren, Konzepte, Standards* (S. 99-112). Wiesbaden: Springer Fachmedien.

**Tillmann, A. & Weßel, A.** (2018). Das digitale Spiel als Ermöglichungsraum für Bildungsprozesse. In M. Pietraß, J. Fromme, P. Grell, T. Hug (Hrsg.), *Jahrbuch Medienpädagogik 14. Der digitale Raum – Medienpädagogische Untersuchungen und Perspektiven* (S. 111-132). Wiesbaden: Springer.